**第6章 图片操作**

在这一章中，我们接触了3种图片操作方式：①绘制图片；②平铺图片；③切割图片。

**6.6.1 绘制图片**

在Canvas中，我们可以使用drawImage()方法来绘制图片。drawImage()方法共有3种调用方式：

**（1）drawImage(image , dx , dy)**

**（2）drawImage(image , dx , dy , dw , dh)**

**（3）drawImage(image , sx , sy , sw , sh , dx , dy , dw , dh)**

这3种方法在实际开发中的图片操作中经常用到，它们都有各自的优点和使用场合：

（1）第1种方法仅仅绘制一个图片；

（2）第2种方法可以绘制大小不一样的图片（常用于Canvas游戏开发）；

（3）第3种方法可以将部分图像复制到画布，类似于CSS Sprite技术，从而使得图片只需要加载一次即可，极大地提高了速度（常用于Canvas游戏开发）；

**6.6.2 平铺图片**

在Canvas中，我们可以使用createPattern()方法来定义图片的平铺方式。

**语法：**

var pattern = cxt.createPattern(image , type);

cxt.fillStyle = pattern;

cxt.fillRect();

**说明：**

想要定义图片的平铺方式，我们需要将createPattern()和fillRect()这两个方法配合使用。

参数image表示被平铺的图片对象，参数type表示图像平铺的方式。参数type有4种取值：no-repeat、repeat-x、repeat-y、repeat。

**表6-2 createPattern()方法type属性取值**

|  |  |
| --- | --- |
| **属性值** | **说明** |
| repeat | 默认值，在水平方向和垂直方向同时平铺 |
| repeat-x | 只在水平方向平铺 |
| repeat-y | 只在垂直方向平铺 |
| no-repeat | 只显示一次（不平铺） |

此外，createPattern()方法不仅可以用于平铺图片，还可以用于平铺其他canvas元素或者平铺video元素（即视频）。

**6.6.3 切割图片**

在Canvas中，我们可以调用clip()方法切割Canvas中绘制的图片。

**语法：**

cxt.clip();

**说明：**

想要使用clip()方法切割一张图片，我们需要以下3步：

（1）绘制基本图形；

（2）使用clip()方法；

（3）绘制图片；

对于clip()方法，我们在“11.2 clip()方法”再作详细介绍。